



## Sikap Kompetitif dan *Problematic Gambling* pada Pemain *Game Gacha*: Studi Kasus Tunggal

Keyni Regina Danilasari<sup>1✉</sup>, Elizabeth Kristi Poerwandari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Indonesia

[keyni.regina11@ui.ac.id](mailto:keyni.regina11@ui.ac.id)

### Abstract

Problematic gaming and problematic gambling have become more intertwined with each other due to the rising popularity of mobile gacha games. Gacha games, by nature, encourage its players to spend money for rewards or to advance through the game. By spending real life money, players can obtain in-game currencies which they can use to obtain characters, weapons, or other rewards that are advantageous to the player. Obtaining these rewards, however, are not always guaranteed the desired outcome. By putting in more currencies, thus spending more real-life money, increases the chance of getting those rewards, which is essentially gambling. In some games, more rewards can be obtained if players compete with other players. This system encourages players to spend more in order to beat others and it's always faster to spend money than playing. Long term of irresponsible spending could result to problematic gambling. Using literature review and in-depth interview, the study was conducted on a 24-year-old male from Vietnam, a former mobile gacha game player who went through problematic gambling by spending a hefty amount of money on games to the point of not being able to support himself during a period of time. Due to his competitiveness, he spent more than 20.000 USD on more than ten different gacha games because of the fulfilling feeling of winning against other players.

Keywords: competitive attitude, in-game currencies, problematic gambling, problematic gaming, mobile gacha games

### Abstrak

*Problematic gaming* dan *problematic gambling* menjadi semakin bercampur dengan satu sama lain, dengan meningkatnya popularitas *mobile gacha game*. *Game gacha* sudah terancang dari sananya untuk mendorong para pemain untuk melakukan transaksi untuk mendapatkan hadiah atau maju dalam *game*. Hadiah yang didapatkan bisa berupa karakter, senjata, atau hal lainnya yang dapat menolong para pemain dalam berprogres. Dengan melakukan transaksi, para pemain dapat mendapatkan mata uang virtual, yang digunakan untuk transaksi dalam *game*. Mendapatkan hadiah ini, tidak selalu dijamin untuk mendapatkan hal yang diinginkan. Dengan memasukkan lebih banyak jumlah uang, maka semakin meningkatnya peluang untuk mendapatkan hadiah tersebut. Dengan adanya harta yang dipertaruhkan maka transaksi yang terjadi dalam *game* pada dasarnya adalah perjudian. Di beberapa *game*, lebih banyak hadiah bisa didapat dengan bersaing dengan pemain lainnya. Sistem ini mendorong pemain untuk membeli lebih banyak mata uang virtual untuk mengalahkan yang lain dan mendapatkan jalan pintas. Pengeluaran yang tidak bertanggung jawab dalam jangka panjang dapat mengakibatkan terbentuknya *problematic gaming* dan *problematic gambling*. Menggunakan tinjauan literatur dan wawancara mendalam, penelitian dilakukan pada seorang laki-laki asal Vietnam mantan pemain *mobile gacha game* berusia 24 tahun yang mengalami *problematic gambling* dengan menghabiskan banyak uang dalam permainan *gacha* hingga sempat tidak dapat mengurus dirinya sendiri dalam sebuah rentang waktu. Dirinya menghabiskan kurang lebih 20.000 Dolar AS dalam tujuan untuk mendapatkan rasa puas setelah mengalahkan para pemain lainnya.

Kata kunci: sikap kompetitif, mata uang virtual, *problematic gambling*, *problematic gaming*, *mobile gacha games*

Psyche 165 Journal is licensed under a Creative Commons 4.0 International License 

### 1. Pendahuluan

Industri permainan *video games* merupakan industri digital yang sedang meningkat pesat sejalan dengan perkembangan teknologi. Sekarang, dengan majunya teknologi *smartphone*, banyak perusahaan yang mengerucutkan jenis permainannya untuk dapat menjangkau pasar yang lebih luas dengan membuat *game* yang dapat dimainkan di *handphone*. *Mobile games* merupakan sebuah jenis *video game* yang berpusat di media untuk bermain yaitu *smartphone*. Dengan kemajuannya teknologi dan semakin mudahnya seseorang untuk mendapatkan *smartphone*, maka *game* semakin banyak orang-orang dapat mengakses dan

bermain *game* di *handphone* mereka. *Game smartphone* berbagai macam, salah satu yang populer adalah *mobile game*, terutama *gacha game*. Pada tahun 2020, sebuah perusahaan *game* dari Tiongkok, Mihoyo, mengeluarkan *game* bernama Genshin Impact dan menjadi *mobile gacha game* terpopuler tidak lama setelah keluar dengan pertumbuhan yang sangat pesat dan pemain yang tersebar ke penjuru dunia [1].

Permainan *mobile gacha game* dapat diunduh dan dimainkan secara gratis di sistem operasi ponsel apapun. Selain itu, tidak ada batasan usia untuk memainkan *game* sehingga sangat mudah untuk dijangkau oleh seluruh rentang usia. Hal ini merupakan

salah satu faktor mengapa *mobile gacha game* sangatlah populer diberbagai kalangan pemain.

*Gacha* awalnya merupakan sebuah sebutan untuk *gachapon* yaitu mesin dispenser mainan otomatis di negara Jepang. Dengan memasukkan koin, seseorang dapat menarik atau *pull* untuk kesempatan mendapatkan mainan yang diinginkan, namun ini hanya bersifat probabilitas dalam arti belum tentu mendapatkan mainan yang diinginkan. *Mobile gacha game* memiliki fungsi serupa namun berbentuk *game* dan melalui media digital. Walaupun *gacha game* tidak dikenakan biaya untuk pengunduhan namun dirancang untuk memberikan keuntungan-keuntungan jika pemain melakukan transaksi. Keuntungan ini dapat berbentuk karakter yang berkekuatan tinggi, kostum menarik pada karakter yang memberikan efek-efek bagus atau material-material untuk meningkatkan level dari karakter-karakter yang pemain punya. Selain itu, untuk mendapatkan karakter, biasanya dalam *game* tersebut terdapat mata uang sendiri yang dijadikan alat transaksi untuk melakukan “*pull*” atau penarikan karakter dan belum tentu mendapatkan karakter tersebut, sehingga pemain mengeluarkan uang lebih untuk terus-menerus melakukan penarikan [2].

Dalam komunitas *gacha game*, para pemain menggunakan sebutan yang biasanya digunakan dalam perjudian, seperti “*whale*” yaitu pemain yang mengeluarkan atau mempertaruhkan uangnya dengan jumlah yang sangat tinggi dalam berjudi. Para pemain *gacha game* ini secara dasarnya melakukan perjudian di balik kedok mendapatkan karakter dan hadiah lainnya namun dapat menyebabkan dampak yang sama, yaitu kecanduan [3].

Beberapa kasus meliputi bahwa pemain yang berkecanduan pada *gacha game* menghabiskan banyak uang demi mendapatkan karakter dan senjata yang mereka inginkan. Seorang pemain *game gacha* [4]. menghabiskan 130 USD atau sekitar satu juta rupiah pada permainan Genshin Impact. Ia tidak dapat mengendalikan dirinya yang terus menerus melakukan transaksi demi kelangsungan akun *game* tersebut. Selain itu, seorang pemain asal Florida, Amerika Serikat, menghabiskan 1.300 USD pada *mobile gacha game* [5].

Walaupun sudah terdapat beberapa peristiwa terkait pemain mengeluarkan uang banyak pada *game gacha*, belum adanya regulasi yang efektif baik dari pihak pembuat *game* maupun pihak-pihak lain dalam industri *game* yang mengawasi kebijakkan transaksi mikro dalam sebuah *game*. Seringkali pada *game gacha*, hanya terdapat himbauan dalam bentuk teks kecil ataupun pesan *pop-up*, yang bertujuan untuk mengingatkan para pemain untuk melakukan transaksi dengan bijak. Hal tersebut tidak efektif bahkan sering tidak dihiraukan, didukung dengan betapa mudahnya untuk melakukan transaksi [6].

Fenomena *gacha game* beberapa kali dikaitkan dengan *problematic gambling*. Pemain yang cenderung menggunakan *game gacha* sebagai kegiatan rekreasi akan lebih cenderung melakukan transaksi dalam *game* dan mendapatkan kepuasan yang tinggi [2]. Hal ini menjadi faktor yang dapat menyebabkan para pemain *game gacha* mengalami *problematic gambling*. Selain itu, pemain juga merasakan kepuasan dari membeli barang-barang dalam *game* yang kira-kira akan membantu mereka untuk maju dan lebih memilih membeli barang yang menggunakan uang asli dibandingkan mata uang virtual, dikarenakan mereka anggap barang-barang tersebut lebih baik [7].

Berbeda dengan sebagian besar *game online* lainnya, di mana mereka menggunakan transaksi mikro untuk barang-barang dalam *game*, *gacha* tidak langsung mendapat hadiah yang diinginkan. *Loot box* merupakan kotak hadiah yang isinya sesuai dengan yang ditransaksikan oleh para pemain, layaknya membeli bingkisan. Sistem ini juga merupakan salah satu faktor terbesar mengapa pemain *mobile gacha game* lebih banyak mengeluarkan uang dibandingkan pemain *game online* pada umumnya [8].

Umumnya pada permainan *game online*, *game* dirancang agar para pemain berkompetisi dengan sesama. Pemain mendapatkan *reinforcement* dengan menang dari orang lain dan mendapatkan perhatian dari pemain lainnya jika mendapatkan skor paling tinggi. Ini membuat para pemain *game online* untuk terus-menerus kembali bermain dan menghabiskan banyak waktunya hanya bermain saja [9].

Seiring meningkatnya popularitas *mobile gacha game* dan berkembangnya teknologi, maka semakin mudah orang-orang. Sejauh ini belum ada penelitian menggali lebih dalam bagaimana sikap kompetitif menjadi faktor pendukung *problematic gambling* pada pemain *mobile game gacha*. Dengan meningkatnya popularitas *mobile game gacha*, maka perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *problematic gambling* untuk mempertimbangkan langkah dalam mencegah dan intervensi yang dapat dilakukan.

Mengingat bahwa penelitian ini merupakan studi kualitatif, maka peneliti perlu menyatakan posisi pribadi peneliti di dalam penelitian ini. Peneliti merupakan seorang mahasiswa profesi psikologi klinis dewasa yang memiliki hobi bermain *game*. Peneliti tergabung ke dalam berbagai komunitas *game* serta secara aktif dalam mengonsumsi konten *game gacha*, sehingga peneliti mengetahui forum-forum spesifik mengenai *game gacha* dan maraknya *problematic gambling* pada pemain. *Game gacha* sudah semakin populer dan sangat mudah diakses serta pihak perusahaan *game* juga dengan kreatif menarik pemain untuk terus bermain. Secara pribadi, peneliti tidak pernah menghabiskan uang berlebihan pada *game gacha* dan tidak kompetitif, maka sebagai pemain

peneliti tidak melihat sebuah keharusan untuk memiliki karakter yang kuat atau berlomba dengan orang lain.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Pendekatan dan Karakteristik Partisipan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus tunggal, penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendalami sebuah fenomena atau perilaku. Tujuan utama dari studi kasus tunggal adalah untuk mendalami sebuah fenomena atau perilaku berdasarkan pengalaman seorang individu secara mendalam, tanpa mengeneralisasi ke kelompok yang lebih luas. Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan mengambil subjek berdasarkan pengalaman seorang individu terkait sebuah fenomena tertentu, dalam konteks ini adalah *problematic gambling* pada pemain *game gacha*.

Partisipan penelitian direkrut melalui forum *online* Reddit. Reddit merupakan sebuah situs *online* yang berbentuk forum besar dan dapat dibagi ke dalam forum-forum kecil yang lebih spesifik. Setiap forum memiliki topik tersendiri, termasuk juga topik mengenai *game* [10]. Peneliti memilih partisipan menjadi subjek utama berdasarkan unggahan pengalaman partisipan yang populer, sehingga muncul paling pertama di algoritma Reddit, yang terletak dalam forum kecil khusus mengenai *game gacha* yaitu *r/GachaGaming*.

Dalam forum *game gacha*, peneliti menemukan seorang pemain yang mengunggah pengalamannya, di mana ia menghabiskan banyak uang dalam bermain *game gacha*. Peneliti pertama menghubungi partisipan melalui fitur pesan (*messaging*) dalam Reddit, sebelum menjalin kontak lebih lanjut melewati aplikasi Discord. Peneliti menjelaskan di awal bahwa peneliti ingin melakukan wawancara untuk tugas akademis dan di bawah pengawasan dosen. Peneliti dan partisipan sepakat untuk memakai nama samaran, untuk menjaga keamanan dan kenyamanan masing-masing, “Dia” untuk peneliti dan “DaeHyun” untuk partisipan.

Wawancara dilakukan berbasis teks dan menggunakan Bahasa Inggris. Partisipan melakukan wawancara ini secara sukarela tanpa adanya *reward*. Peneliti melakukan wawancara untuk menggali pengalaman individu terhadap *problematic gambling* yang dialami dan bagaimana proses dalam mendapatkan pertolongan profesional. Hasil wawancara yang didapatkan peneliti menjadi gambaran kasus untuk memahami hal-hal yang dialami oleh partisipan dalam menghadapi *problematic gambling* yang dialami oleh partisipan.

Peneliti memilih partisipan menjadi subjek utama berdasarkan unggahan pengalaman partisipan yang populer, sehingga muncul paling pertama di algoritma Reddit, yang terletak dalam forum kecil khusus mengenai *game gacha* yaitu *r/GachaGaming*. Dalam forum *game gacha*, peneliti menemukan seorang pemain yang mengunggah pengalamannya, di mana ia menghabiskan banyak uang dalam bermain *game*

*gacha*. Peneliti pertama menghubungi partisipan melalui fitur pesan (*messaging*) dalam Reddit, sebelum menjalin kontak lebih lanjut melewati aplikasi Discord.

Peneliti menjelaskan di awal bahwa peneliti ingin melakukan wawancara untuk tugas akademis dan di bawah pengawasan dosen. Peneliti dan partisipan sepakat untuk memakai nama samaran, untuk menjaga keamanan dan kenyamanan masing-masing, “Dia” untuk peneliti dan “DaeHyun” untuk partisipan. Wawancara dilakukan berbasis teks dan menggunakan Bahasa Inggris. Partisipan melakukan wawancara ini secara sukarela tanpa adanya *reward*. Peneliti melakukan wawancara untuk menggali pengalaman individu terhadap *problematic gambling* yang dialami dan bagaimana proses dalam mendapatkan pertolongan profesional. Hasil wawancara yang didapatkan peneliti menjadi gambaran kasus untuk memahami hal-hal yang dialami oleh partisipan dalam menghadapi *problematic gambling* yang dialami oleh partisipan.

### 2.2. Analisis Data

Analisis dilakukan dengan menggunakan wawancara dan tinjauan literatur. Hasil wawancara digunakan sebagai gambaran dinamika masalah yang dialami dan juga yang sudah dipaparkan oleh tinjauan literatur. Peneliti kemudian mengidentifikasi tema-tema yang muncul. Tema-tema ini akan digabungkan dan ditinjau melalui literatur untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai sikap kompetitif terhadap *problematic gambling*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian merupakan seorang laki-laki berusia 24 tahun. DaeHyun (*pseudonym*) sedang bertempat tinggal di Vietnam. Ia pernah memainkan lebih dari sepuluh *mobile gacha game* dan menghabiskan lebih dari 15.000 USD (kurang lebih 200 juta rupiah) dalam transaksi dan pembelian barang-barang dalam *game*. DaeHyun mendapatkan pertolongan profesional dan sudah tidak lagi bermain *mobile gacha game*. Ia mengunggah pengalamannya di situs *reddit.com*, sebuah situs forum *online* di mana pengguna dapat berbagi cerita, pengalaman, bertukar pikiran, serta tanya jawab secara anonim dan peneliti mengontaknya untuk wawancara. Dalam menjaga identitas peserta, peserta menggunakan nama samaran untuk nama panggilan dan juga *username* akun Discord.

### 3.2. Hasil Wawancara

#### 3.2.1. Perkenalan dengan Sistem *Game Gacha* dan Motivasi Awal

*Perkenalan pertama saya dengan game gacha pas tahun 2016, yaitu game Seven Nights. Pengalaman saya ketika bermain game tersebut adalah saya merasa “enak” melihat progres saya yang cepat di dalam game. (S,1)*

*Tidak lama sih, ketika saya main Seven Knights, ada paket satu USD yang terlihat sangat disayangkan jika dilewatkan. Di pikiran saya, waktu itu uang yang keluar tidak seberapa dengan progres yang akan didapat. Seiring waktu, saya merasa progress saya semakin lambat dibandingkan pemain lain, maka saya top-up lagi. (S,1)*

Daehyun mulai bermain *mobile gacha game* sekitar beberapa tahun yang lalu. Sebelumnya, ia tidak pernah mengenal apa itu *gacha* atau implementasinya dalam *mobile game*. Ia juga tidak tergabung dalam komunitas apapun mengenai jenis *game* tersebut, sehingga ia benar-benar bermain tanpa mengetahui apapun. Pada awalnya ia bermain seperti biasa dan tidak mengeluarkan uang sepeser pun, namun seiring berjalannya waktu dan semakin mengerti sistem *gacha*, ia memutuskan untuk melakukan transaksi yang dapat memudahkannya dalam bermain *game*.

Menurutnya, dia tidak harus bersusah payah bermain *game* dengan biasa jika dia bisa mempermudah semuanya dengan mengeluarkan uang, yang waktu itu ia anggap berjumlah sedikit (800 USD). Awalnya, ia hanya melakukan transaksi sekali saja dan bermain seperti biasa, namun ketika ia melihat perbandingan skor dengan pemain lain Daehyun mulai terdorong untuk melakukan transaksi lagi. Ia mengungkapkan bahwa berada di peringkat atas, dibandingkan dengan pemain lainnya membuat ia senang dan ia mengakui bahwa ia adalah orang yang berjiwa kompetitif. Selanjutnya, kebiasaan transaksi tersebut dilakukan di *game lainnya*. Ia akan menghabiskan uangnya untuk bertransaksi agar ia dapat mendapatkan peringkat teratas di dalam *game* dan berkompetisi dengan pemain lain.

### 3.2.2. Transaksi Berlanjut dan Dampak Transaksi Berlebihan

Daehyun menghabiskan uangnya dalam permainan *mobile gacha game*, yang menggunakan sistem *gacha*. Ia habis menggunakan banyak uang untuk meningkatkan level, membeli senjata, dan mendapatkan karakter yang kuat untuk. Dengan begini, Daehyun dapat mendapatkan skor tinggi di permainan tersebut dan dapat mempertahankan peringkatnya. Dalam *mobile gacha game*, mempertahankan peringkat memberikan beberapa keuntungan, seperti memberikan hadiah lebih atau penghargaan yang semakin memudahkan para pemain dalam bermain. Hal tersebut menjadi salah satu motivasi terkuat bagi Daehyun.

*Supaya jago di mode PVP, pemain perlu memiliki karakter-karakter terbaik, yang didapatkan secara perlahan atau membayar supaya dapat langsung. (S,1)*

*Jadi, game-nya memang dirancang untuk berprogres dalam kecepatan yang sangat lambat, jika menggunakan sistem AFK. Berarti, pemain secara perlahan saja mendapatkan resources, dibandingkan berprogres dengan cepat. (S,1)*

Selain memudahkan untuk bermain, DaeHyun juga mengemukakan bahwa *game gacha* memang dirancang untuk terus menarik perhatian pemainnya, dengan berbagai hadiah dan keberuntungan lainnya. Salah satu taktik utama yang biasanya digunakan oleh pembuat *game gacha* adalah membuat karakter menarik. DaeHyun mengemukakan mengapa Genshin Impact, *game gacha* yang sangat naik daun saat ini, sangat terkenal karena karakter-karakter yang menarik.

*Terus, kayaknya salah satu aspek terbesar pemain top-up di game gacha itu untuk koleksi 'waifus.' Tapi, bagi saya, karakter yang 'harus' didapatkan itu yang paling kuat. (S,1)*

*Kebantu banget, jadi kalau belum pernah main AFK sebelumnya, di pertengahan game, perlu 3-4 bulan untuk melewati SATU level. Di bagian game itu ada 50 level, jadi bayangkan seberapa lama orang harus main. Atau ya tinggal bayar 800 USD buat naikkin level langsung. (S,1)*

Pada akhirnya, DaeHyun menghabiskan lebih dari 200 juta rupiah pada sepuluh *mobile gacha game*, dengan harapan dan motivasi yang sama, yaitu kemudahan dalam bermain, mengambil jalan pintas, serta mendapatkan peringkat yang tinggi. Ia menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game gacha* agar menaikkan level dan berprogres.

*Saya perokok tapi kalau pagi-pagi saya pasti main game gacha dulu, haha. (S,1)*

Daehyun menghabiskan waktunya bermain lebih dari sepuluh *mobile gacha game*, di setiap *game* tersebut ia selalu melakukan transaksi dan juga bermain *game* yang memang sudah dirancang untuk kompetisi. Transaksi merupakan jalan pintas, semakin banyak yang dikeluarkan oleh pemain, maka semakin mudah mereka mendapatkan hadiah atau keberuntungan lainnya. Mengeluarkan banyak uang tidak selalu berarti mengalami adiksi, namun sebagian besar dari pemain yang mengeluarkan uang banyak sudah terbiasa dengan hal tersebut dan akan mengulangi perilaku tersebut dengan *mobile gacha game* lainnya.

*Betul, saya orang yang sangat kompetitif. Rasanya sangat menyenangkan ketika saya bersaing untuk posisi papan atas 1%. Bahkan saya bisa bilang kalau rasanya jauh lebih adiktif dari merokok.*

Seiring berjalannya waktu, kondisi finansial Daehyun semakin memburuk. Daehyun takut untuk memeriksa pengeluarannya dan menghiraukan tagihan yang masuk. Selain itu, ia juga mendapatkan prihatin dari tunangan dan keluarga tunangannya. Ia sempat kehilangan kepercayaan keluarga tunangan, di mana kemampuan finansial untuk menikah merupakan hal yang sangat penting dalam budaya Vietnam.

*Awalnya saya kaget, tidak tahu kalau saya sudah masuk ke dalam sebuah parit. Saya tidak pernah mau ngecek tagihan di aplikasi karena saya tidak mau tahu*

*seberapa banyak uang yang saya habiskan. Sekalinya saya cek, saya langsung ketakutan.*

*Dia (tunangan) berespon negatif terhadap pengeluaran saya, terutama ke hal-hal yang menurutnya tidak penting. (S,1)*

*Saya mulai kehabisan uang untuk bayar kebutuhan pokok, seperti makanan dan gas. (S,1)*

*Selain saya tidak punya uang untuk kebutuhan sehari-hari, saya kehilangan kepercayaan keluarga dan tunangan saya. Kami hampir putus hubungan karena tunangan saya tidak mempercayai saya untuk dapat mengambil keputusan finansial dengan benar. (S,1)*

Pada akhirnya, DaeHyun mulai mencari bantuan. Ia menceritakan mengenai masalah yang ia miliki ke teman baiknya. Kebetulan teman ini pernah mengalami adiksi alkohol dan pernah mencari bantuan terapis. DaeHyun awalnya skeptis terhadap terapi dan terdapat stigma terhadap kesehatan mental di Vietnam.

*Teman baik saya merupakan orang pertama yang saya ceritakan mengenai masalah ini. Ia merekomendasikan terapis yang membantunya mengatasi adiksi alkohol.*

*Awalnya saya skeptis mengenai terapi, karena saya tipe orang yang biasanya menyelesaikan masalah sendiri. Di Vietnam juga ada stigma mengenai kesehatan mental, jadi saya ragu-ragu untuk mencari bantuan. (S,1)*

DaeHyun sempat memandang adiksi yang ia alami seperti sesuatu yang tidak nyata dan merasa bahwa uang yang ia keluarkan tidak seberapa jika digunakan untuk hal-hal negatif seperti narkoba.

*Saya awalnya tidak percaya (mengenai kecanduan judi), saya merasa bahwa pengeluaran saya lebih mending dibandingkan beli narkoba atau hal buruk lainnya. (S,1)*

Dalam proses terapi, terapis membantu dengan mendalami penghayatan DaeHyun mengenai permainan *game gacha*. DaeHyun mengungkapkan bahwa ia tidak diberikan saran namun ia dibantu untuk menyadari dan mengakui bahwa adiksi yang ia miliki sudah sangat mengganggu.

*Terapisnya tidak memberikan saran atau masukkan, melainkan menanyakan apa arti *game gacha* untuk saya, perasaan saya ketika bermain, dan apa yang saya dapatkan selama ini. (S,1)*

*Saya bilang memang menyenangkan, saya mendapatkan kepuasan dan rasa pencapaian jika menang. (S,1)*

*Dibandingkan memberikan saran, terapisnya lebih membantu saya mengakui bahwa masalah ini memang sudah sangat mengganggu diri saya.*

Terapis DaeHyun membantu untuk membangun kebiasaan baru untuk melakukan sebuah kegiatan untuk menggantikan bermain *game gacha*.

*Terapisnya bilang untuk mencari kegiatan atau hobi baru pengganti main *game gacha*. Saya pilih naik motor, haha. Saya jadi keluar rumah dan mengeluarkan uang untuk hal lain yang lebih nyata. (S,1)*

Terapis DaeHyun juga memberikan psikoedukasi terhadap tunangannya mengenai kecanduan judi, dalam konteks *game gacha*. Hal tersebut membantu tunangan DaeHyun untuk lebih memahami situasi DaeHyun dan memberikan dukungan.

*Setelah tunangan saya ikut sesi terapi dengan saya, ia menjadi lebih sadar bahwa adiksi yang saya miliki itu nyata. Sejak itu, ia mendukung saya sepenuhnya. (S,1)*

Sebelum mencari bantuan profesional, DaeHyun mengungkapkan pernah membagikan pengalamannya di komunitas *game gacha*, untuk mencari pertolongan sekiranya ada yang memiliki pengalaman yang sama. Kendati demikian, DaeHyun mendapatkan cemooh dan banyak yang menyepelkan masalahnya, seakan-akan mereka tidak menganggap bahwa adiksi merupakan sesuatu yang serius.

*Pernah membagi pengalaman di forum gitu tapi saya kapok. Pertama, saya dibilang 'bodoh,' lalu ada yang malah mendukung saya untuk menghabiskan lebih banyak uang. Ada juga yang mengenalkan saya ke *game gacha* baru, beberapa bahkan tidak mempercayai saya dan bilang "bunuh diri saja," keluhan saya tidak dianggap dengan serius. (S,1)*

*Saya rasa mereka (anggota forum), tidak mau mengakui kalau mereka berada di posisi yang sama. Saya pernah lihat riwayat unggahan mereka di forum itu. (S,1)*

Di akhir wawancara, DaeHyun mengatakan bahwa tidak ada salahnya mengeluarkan uang untuk hal yang disukai namun jika berlebihan akan sangat merugikan maka alangkah baiknya untuk berhati-hati dalam mengeluarkan uang.

### 3.3. Pembahasan

*Problematic gambling* dapat memberikan dampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan seorang individu. *Problematic gambling* termasuk salah satu bentuk adiksi jika mengacu pada DSM-V. Perilaku judi yang dimaksud tidak terbatas dengan perjudian yang dilakukan di tempat khusus seperti kasino, melainkan perilaku apapun yang mempertaruhkan harta untuk mendapatkan sesuatu yang lebih [11].

Pada dasarnya, *mobile gacha game* dirancang untuk mendorong para pemain melakukan transaksi, dengan memberikan banyak keuntungan semakin pemain tersebut menghabiskan uangnya [12]. *Problematic gambling* terjadi di kalangan pemain *game gacha*, di mana uang digunakan sebagai transaksi dalam *game* dan dipertaruhkan demi mendapatkan aset *game* yang

berharga cukup tinggi, dengan probabilitas yang tidak menentu. Semakin seorang individu mempertaruhkan uang lebih tinggi, maka semakin tinggi probabilitas pemain tersebut untuk mendapatkan aset yang diinginkan [13].

Karakteristik *problematic gambling* yang ditunjukkan oleh pemain *game gacha* hampir serupa dengan gangguan adiksi yang biasanya terdapat pada seorang individu yang melakukan perjudian biasa, namun dalam konteks ini perjudian tersebut bersangkutan dengan *game* dan keuntungan yang didapatkan merupakan objek virtual dalam *game* tersebut [14]. Dengan adanya investasi dalam sebuah *game*, para pemain akan lebih cenderung menghabiskan waktunya memainkan *game* tersebut dan juga melakukan transaksi. Semakin dalam seorang pemain terlibat dalam *game* tersebut, maka semakin tinggi intensi mereka untuk melakukan transaksi yang dapat berakibat buruk jika tidak dikendalikan [15]. Salah satu pendorong individu dengan *problematic gaming* itu adalah rasa kompetitif yang berada dalam *game* tersebut. Berlomba dengan pemain lain memicu perasaan senang dan kepuasan dalam diri pemain yang kompetitif serta mereka akan mencari banyak cara untuk tetap menang [16].

### 3.3.1. Dampak *Problematic Gambling* dan *Problematic Gaming* pada Pemain *Game Gacha*

Individu dengan *problematic gaming* cenderung memiliki kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin hubungan dengan orang lain, terutama yang tidak berhubungan dengan kegiatan bermain *game* yang menjadi kegiatan utama, maka mereka akan cenderung sangat fokus terhadap sebuah *game* dan lebih cenderung bertemu dengan orang-orang yang serupa dalam sebuah komunitas [17].

DaeHyun sudah tergabung ke dalam komunitas *game gacha*, di mana di situ pertama kalinya ia membagikan pengalaman kepada sesama pemain *game gacha*, dengan harapan pengalaman yang ia unggah dapat membantu. Kendati demikian, justru ia mendapatkan cemooh dari sesama pemain *game gacha*. Mereka justru mendorong DaeHyun untuk tetap mengeluarkan uang dan kemungkinan besar mereka sudah terjebak di dalam parit yang sama. Masalah yang dialami DaeHyun tidak dianggap serius dan ia tidak mendapatkan pertolongan. Dampak yang dialami individu tersebut tidak hanya secara psikologis, namun juga secara finansial dan juga hubungan sosial.

Pada awalnya DaeHyun tidak menghiraukan jumlah uang yang ia keluarkan setiap transaksi, ia menganggap bahwa jumlah yang dikeluarkan dapat dikatakan murah dan sebuah investasi. Ia merasa lebih percaya diri juga karena ia memiliki pekerjaan dan pemasukkan makai a tidak segan untuk mengeluarkan uang untuk *game* [18].

Pada dasarnya, berjudi menggunakan uang asli untuk melakukan pertarungan maka individu yang memiliki *problematic gaming* spesifik terhadap *mobile gacha*

*game* juga akan terpengaruhi secara finansial, selayaknya seseorang dengan adiksi judi [18]. DaeHyun sempat tidak ingin memikirkan soal tagihan yang ia dapatkan dan tetap melakukan transaksi, sampai pada akhirnya ia tidak dapat membeli makanan dan membayar air serta listrik rumahnya. Saat itulah ia baru mulai tersadarkan bahwa ia memiliki masalah yang harus ditanggulangi, namun ia masih menyembunyikannya dari tunangan dan keluarganya.

Hubungan DaeHyun dengan tunangannya sempat memburuk akibat masalah yang ia alami dan juga pengaruh faktor budaya, di mana kesuksesan seorang pasangan laki-laki dilihat dari harta yang ia miliki. Setelah tunangan dan keluarga DaeHyun mengetahui masalah yang ia hadapi, mereka meminta DaeHyun mengakhiri hubungan dengan tunangannya. Mereka kehilangan kepercayaan kepada DaeHyun dan menganggap bahwa dirinya tidak akan bisa bertanggungjawab di masa depan. *Problematic gambling* yang dialami DaeHyun tidak hanya merugikan dirinya secara finansial namun juga pada aspek relasi sosial, sehingga membuat DaeHyun merasa putus asa dan bingung [19].

Kehabisan uang, tidak dapat mengurus diri, dan hubungan dengan pasangan memburuk, DaeHyun mulai tersadarkan bahwa ia sangat membutuhkan pertolongan profesional dan harus ditangani. DaeHyun mulai mencari pertolongan melalui teman yang pada akhirnya merekomendasikan seorang terapis.

### 3.3.2. Peran *Competitive Attitude* pada *Problematic Gambling* pada Pemain *Game Gacha*

Pada *game gacha*, secara dasar sudah dirancang untuk mendorong para pemain melakukan transaksi untuk memudahkan progres dalam *game*. Dalam beberapa *game*, terdapat aspek kompetitif di mana para pemain bersaing satu sama lain dan pemain yang meraih skor tinggi akan mendapatkan keuntungan. Kompetisi merupakan sebuah aspek yang membuat para pemain bersemangat dalam memainkan *game*. Sikap kompetitif juga merupakan faktor kepribadian dalam DaeHyun yang mendorongnya untuk terus menang lantas juga mendorongnya terus menerus melakukan transaksi. Merasakan kemenangan dan memiliki pencapaian merupakan pendorong kuat untuk bermain *game* terus-menerus. Pemain yang kompetitif biasanya menginginkan sesuatu yang dapat disombongkan, dalam hal ini adalah skor tinggi atau posisi *ranking* paling atas. Terkadang akibat kompetisi tersebut, para pemain akan melakukan cara apapun agar menang [16].

Selanjutnya, salah satu faktor utama yang mempengaruhi *engagement* pemain terhadap sebuah *game* adalah rasa bahagia dari permainan tersebut yang lantas meningkatkan keinginan untuk bertransaksi dalam *game* tersebut. Pemain *game* akan lebih cenderung melakukan transaksi ketika perasaan yang mereka dapatkan setelah membeli merupakan sebuah perasaan yang positif, dalam kasus ini, DaeHyun

mendapatkan kebahagiaan ketika ia menang dan juga pencapaian yang ia miliki dalam *game*. Aset virtual yang ia miliki memudahkan dirinya menang, maka secara tidak langsung ia juga mendapatkan rasa senang jika mendapatkan hadiah menarik [19].

DaeHyun melakukan transaksi demi keuntungan tersebut dan sifat kompetitif dalam dirinya mendorongnya untuk terus berada di peringkat atas *game-game* yang ia mainkan dan dengan melakukan transaksi ia melangkahi proses yang seharusnya berlangsung selama berbulan-bulan.

Fenomena *mobile gacha game* masih dapat dikatakan cukup baru, walaupun *genre game* tersebut besar dan populer di Jepang, namun popularitas mendunia baru saja tercapai oleh *game-game* terkini. Dengan akses yang mudah dan gratis untuk diunduh, *mobile gacha game* akan semakin populer dan dapat dinikmati dengan seluruh demografi maka semakin banyak orang yang rentan terhadap *problematic gaming* dan *problematic gambling*. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang mendalam mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keduanya dan apakah untuk kedepannya kedua gangguan tersebut akan semakin bersinggungan.

### 3.3.3. Intervensi Psikologis Terhadap *Problematic Gambling*

Dalam proses terapi yang dijalani, DaeHyun dibantu dengan terapis untuk menyadari mengenai masalah yang dialami. Pada individu yang memiliki gejala maupun diagnose resmi adiksi judi umumnya tidak ingin mengakui bahwa mereka sudah terjerat masalah yang cukup berat dan dalam terapi dibantu untuk perlahan mengganti dengan kegiatan yang lebih produktif [20]. Sebelumnya, DaeHyun secara aktif menghindari kenyataan bahwa ia sebenarnya memiliki masalah yang sudah menghambat dirinya. Terapis membantu DaeHyun mengidentifikasi titik masalah melalui eksplorasi pandangan dan perasaan DaeHyun terhadap kegiatan bermain *game*.

Selanjutnya, dalam membantu individu dengan gejala atau gangguan adiksi, praktisi kesehatan mental dapat membantu mencari kegiatan pengganti, baiknya yang lebih produktif dan sehat. Secara perlahan individu dibantu untuk mengubah pikirannya bahwa ia tidak memerlukan hal-hal yang selama ini sumber adiksinya [21]. Terapis dan DaeHyun akhirnya sepakat untuk DaeHyun mulai mencoba untuk menjauhi dirinya dari *game* dan mencari kegiatan yang tidak melibatkan dirinya berdiam di rumah atau berhubungan dengan *game*. DaeHyun akhirnya memmbangun kebiasaan baru yaitu mengendarai motor. Ia mengungkapkan bahwa dengan mengendarai motor, ia tidak berdiam diri di rumah dan ia dapat mengeluarkan uang untuk hal-hal yang lebih berguna.

## 4. Kesimpulan

Sejalan dengan tinjauan literatur dan hasil wawancara mendukung bahwa sikap kompetitif dapat menjadi

faktor dalam terbentuknya *problematic gaming* dan *problematic gambling*. Dapat dilihat dari pengalaman partisipan bahwa sikap kompetitif dalam diri mendorongnya untuk terus melakukan transaksi dan melakukan “penarikan” demi keberlangsungan *game* yang dimainkan. *Problematic gaming* dan *problematic gambling* yang dialami berakibat negatif terhadap kehidupan sehari-hari dan hubungan individu hingga pada akhirnya mendapatkan pertolongan profesional. *Game gacha* memang sudah dirancang dari awal untuk memikat pemain agar mereka melakukan transaksi sehingga perlu adanya penjelasan resiko terlebih dahulu sebelum terjun ke dalam dunia tersebut dan perlu ditingkatkan kesadaran terhadap adiksi terhadap *mobile gacha game* seiring majunya teknologi

## Daftar Rujukan

- [1] Garea, S. S., Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C., & Williams, M. N. (2021). Meta-Analysis of the Relationship Between Problem Gambling, Excessive Gaming and Loot Box Spending. *International Gambling Studies*, 21(3), 460–479. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1914705>
- [2] Li, W., Mills, D., & Nower, L. (2019). The Relationship of Loot Box Purchases to Problem Video Gaming and Problem Gambling. *Addictive Behaviors*, 97, 27–34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.016>
- [3] Close, J., Spicer, S., Nicklin, L., Uther, M., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2021). *Secondary Analysis of Loot Box Data: Are High Spending “Whales” Wealthy Gamers or Problematic Gamblers?* *Addictive Behaviors*, 117, 106851. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106851>
- [4] Irisova, A. A. (2024). *Online Gaming As A Means of Intercultural Communication Using the Example of the Game Genshin Impact. Online Gaming as a Means of Intercultural Communication Using the Example of the Game Genshin Impact.* <https://doi.org/10.46916/03062024-1-978-5-00215-417-3>
- [5] Newall, P. (2023). Beyond Gambling: The Dangers of Analogistic Reasoning in Addiction Science, And How Loot Box Psychology Should Create Its Own Unique Theory. *Addiction Research & Theory*, 32(5), 319–324. <https://doi.org/10.1080/16066359.2023.2279082>
- [6] Garrett, E. P., Drummond, A., Lowe-Calverley, E., & Sauer, J. D. (2022). Current Loot Box Warnings are Ineffective for Informing Consumers. *Computers in Human Behavior*, 139, 107534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107534>
- [7] Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations Between Loot Box Use, Problematic Gaming and Gambling, and Gambling-related Cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26–34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- [8] Nicklin, L. L., Spicer, S. G., Close, J., Parke, J., Smith, O., Raymen, T., Lloyd, H., & Lloyd, J. (2021). “It’s the Attraction of Winning That Draws You in”—A Qualitative Investigation of Reasons and Facilitators for Videogame Loot Box Engagement in UK Gamers. *Journal of Clinical Medicine*, 10(10), 2103. <https://doi.org/10.3390/jcm10102103>
- [9] Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., & Kirsh, B. (2019). Understanding the Lives of Problematic Gamers: The Meaning, Purpose, and Influences of Video Gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291–303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>
- [10] Hintz, E. A., & Betts, T. (2022). Reddit in Communication Research: Current Status, Future Directions and Best Practices.

- Annals of the International Communication Association*, 46(2), 116–133. <https://doi.org/10.1080/23808985.2022.2064325>
- [11] American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed., text rev.)*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- [12] Gibson, E., Griffiths, M. D., Calado, F., & Harris, A. (2023). Videogame Player Experiences with Micro-transactions: An Interpretative Phenomenological Analysis. *Computers in Human Behavior*, 145, 107766. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107766>
- [13] Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for Loot Boxes is Linked to Problematic Gambling, Regardless of Specific Features Like Cash-out and Pay-To-Win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- [14] Gibson, E., Griffiths, M. D., Calado, F., & Harris, A. (2022). The Relationship Between Videogame Micro-transactions and Problem Gaming and Gambling: A Systematic Review. *Computers in Human Behavior*, 131, 107219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>
- [15] Petrovskaya, E., & Zendle, D. (2021). Predatory Monetisation? A Categorisation of Unfair, Misleading and Aggressive Monetisation Techniques in Digital Games from the Player Perspective. *Journal of Business Ethics*, 181(4), 1065–1081. <https://doi.org/10.1007/s10551-021-04970-6>
- [16] Harris, N., Hollett, K. B., & Remedios, J. (2020). Facets of Competitiveness as Predictors of Problem Video Gaming Among Players of Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games. *Current Psychology*, 41(6), 3641–3650. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00886-y>
- [17] Vepsäläinen, J., Kaakinen, M., Savolainen, I., Hagfors, H., Vuorinen, I., & Oksanen, A. (2024). Online Communities as a Risk Factor for Gambling and Gaming Problems: A Five-wave Longitudinal Study. *Computers in Human Behavior*, 157, 108246. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108246>
- [18] Hollebeek, L. D., Abbasi, A. Z., Schultz, C. D., Ting, D. H., & Sigurdsson, V. (2022). Hedonic Consumption Experience in Video Gaming: A Multidimensional Perspective. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 65, 102892. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102892>
- [19] Drummond, A., Sauer, J. D., Ferguson, C. J., & Hall, L. C. (2020). The Relationship Between Problem Gambling, Excessive Gaming, Psychological Distress and Spending on Loot Boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States—A Cross-National Survey. *PLoS ONE*, 15(3), e0230378. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0230378>
- [20] Pfund, R. A., Ginley, M. K., Kim, H. S., Boness, C. L., Horn, T. L., & Whelan, J. P. (2023). Cognitive-behavioral Treatment for Gambling Harm: Umbrella Review and Meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 105, 102336. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102336>
- [21] Free, B. L., Smith, E. H., Ginley, M. K., Whelan, J. P., & Pfund, R. A. (2024). Does Cognitive-behavioral Treatment Affect Putative Mechanism of Change Among Individuals with Problem Gambling? A Systematic Review and Exploratory Meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 158, 108110. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108110>